

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH:  
NOVITA AYU WARDANI  
NIM F37012036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2016**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**NOVITA AYU WARDANI  
NIM F37012036**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Drs. Sugiyono, M.Si  
NIP 195507021982031001**



**Drs. H. Kartono, M.Pd  
NIP 196104051986031002**

**Mengetahui,**



**Dr. H. Martono, M.Pd  
NIP 196803161994031014**

**Ketua Jurusan Pendidikan Dasar**



**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd  
NIP 195702211983031004**

# **PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**Novita Ayu Wardani, Sugiyono, Kartono**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, Pontianak

*Email: Novitaayuwardani@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk penelitian *quasi experiment design* dan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Populasinya berjumlah 59 orang. Karena jumlahnya kurang dari 100 maka seluruhnya dijadikan sampel penelitian yang terdiri dari kelas VA 30 orang dan kelas VB 30 orang. Berdasarkan analisis data *post-test* menggunakan uji t diperoleh  $t_{hitung} 2,0734 > t_{tabel} 2,0465$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Besarnya pengaruh tersebut dihitung menggunakan rumus *effect size* sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Maka, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh dengan kategori sedang terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Hasil belajar, IPS*

**Abstract:** *This study aimed to examine the effect of role playing method to the social science's learning outcomes of students in the fifth grade in the elementary school 11 Pontianak City. The method used is experiment with the form of quasi experiment design and the study design used is nonequivalent control group design. The population numbering 59 people. Because the amount is less than 100 then all of them used as the sample consisting of VA class 30 people and VB class 30 people. The results of data analysis obtained  $t_{counting} 2,0734 > t_{table} 2,0465$ . It shows that there is a role playing methods influence to the social science learning outcomes of the students. The effect calculated using the formula effect size was 0.43 with the medium category. It can be concluded that the role playing method gives influences with medium category to the social science learning outcomes IPS grade V students SDN 11 Pontianak City.*

**Keywords:** *Role Playing, Learning outcome, Social Science*

Perkembangan zaman era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber-sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas ini merupakan investasi dalam menghadapi masa depan. Dalam hal ini, pendidikan merupakan salah satu jalan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut. Maka dari itu, perlu diberikan pembelajaran yang berkualitas

sehingga peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan dan bakatnya.

Pembelajaran yang berkualitas dapat tercapai apabila melibatkan komponen-komponen utama dalam pembelajaran yaitu guru, peserta didik dan interaksi antara guru dengan peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut maka harus didukung oleh komponen lainnya seperti tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, pemanfaatan media dan sumber belajar yang tepat, serta evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Semua komponen-komponen ini saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Menurut BSNP (2006: 575), “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Sardiyo (2007:1.26) juga mengemukakan bahwa, “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS yang memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi dipadukan menjadi satu unit yang dinamakan IPS terpadu. IPS juga merupakan mata pelajaran mengenai tingkah laku manusia dalam bermasyarakat. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.

Untuk mewujudkan tujuan mata pelajaran IPS tersebut, tentunya guru harus mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar IPS yang dapat memotivasi peserta didik dengan memilih metode yang tepat. Pemilihan metode yang tepat juga akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tetapi, kegiatan belajar yang terjadi saat ini masih banyak guru-guru yang belum melibatkan peserta didik secara aktif. Metode yang diterapkan ini lebih berpusat pada guru, yaitu guru mengajar hanya dengan menjelaskan di depan kelas. Kegiatan belajar seperti ini kurang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar IPS di kelas V SDN 11 Pontianak Kota.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama mengikuti program pengalaman lapangan di kelas V SDN 11 Pontianak Kota pada bulan Agustus 2015 hingga bulan Desember 2015, dalam penyampaian materi IPS, guru hanya memberikan penjelasan di depan kelas sehingga peserta didik terbatas hanya duduk, menyimak dan mencatat penjelasan dari guru. Peserta didik hanya diarahkan untuk menghafal informasi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran kurang bermakna dan menyenangkan. Sebagian peserta didik juga terlihat tidak fokus karena berbicara dengan teman sebangkunya.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu dicari metode yang sesuai dan efektif agar tercipta pembelajaran IPS yang menyenangkan, bermakna, dan berpengaruh bagi hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah metode *role*

*playing*. Husein Achmad (dalam Hidayati, 2009:36) mengemukakan bahwa, “*Role playing* adalah salah satu permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain”. Sedangkan menurut Ramayulis (dalam Istarani, 2014:76) menyatakan bahwa *role playing* ialah “Penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”. Sementara itu, menurut Nana Sudjana (dalam Istarani, 2014:76) berpendapat bahwa, “Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.

Melalui metode *role playing*, peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya secara bersama-sama, peserta didik dapat menyampaikan berbagai pendapatnya, pemikirannya, atau perasaannya. Hal ini membuat peserta didik dapat lebih memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Metode *role playing* tersebut dapat mendorong peserta didik untuk menguasai materi pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai orang lain sebagaimana yang diungkapkan Yardley-Matwiejczuk (dalam Imran Mogra, 2012:6), “*Role play is a term which describes a range of activities characterised by involving participants in ‘as-if’ actions*”.

Begitu juga menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tien Kartini (2007:5) mengenai penggunaan metode *role playing* bahwa, “Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Peserta didik tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi peserta didik lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik”. Dari penelitian terdahulu yang relevan tersebut memiliki bentuk penelitian tindakan kelas dan objek dari penelitiannya yaitu minat peserta didik. Adapun penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti penerapan metode *role playing*. Hasil penelitian yang relevan tersebut telah menunjukkan efektivitas metode *role playing* terhadap minat peserta didik dalam IPS. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti juga akan melakukan penelitian terhadap metode *role playing* dalam IPS tetapi menggunakan bentuk penelitian eksperimen dan akan menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2013:45), “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Hasil belajar ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi pelajaran yang sudah diajarkan. Dengan demikian, diharapkan metode *role playing* tidak hanya dapat meningkatkan minat peserta didik seperti hasil penelitian tersebut, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam IPS.

IPS membutuhkan metode yang dapat mengundang partisipasi peserta didik. IPS tidak cukup hanya disampaikan dengan cara menjelaskan saja sehingga

hal ini yang menjadi dasar untuk melakukan eksperimen yaitu menggunakan metode *role playing* di dalam kegiatan belajar mengajar IPS. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 11 Pontianak Kota”.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group design* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

<i>Pretest</i>	<i>Independent Variable</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub> O <sub>3</sub>	X	O <sub>2</sub> O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2011:79)

Pada tabel 1, X merupakan perlakuan berupa metode *role playing*. O<sub>1</sub> adalah nilai *pre-test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dan O<sub>2</sub> merupakan nilai *post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. O<sub>3</sub> merupakan nilai *pre-test* kelas kontrol tanpa diberi perlakuan dan O<sub>4</sub> adalah nilai *post-test* yang didapatkan dari kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 59 orang dengan sampel penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VA dan VB berjumlah 59 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sample population* sehingga penelitian ini bersifat penelitian populasi. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Khaidir Syafruddin (<http://khaidirsyafruddin.blogspot.co.id>) bahwa, “Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat di ambil antara 10-15% dan 20-25% atau lebih”. Maka dari itu, teknik yang digunakan yaitu teknik *sample population*. Teknik ini merupakan teknik yang dilakukan karena subyek penelitian kurang dari 100 sehingga sampel diambil 2 kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 50 soal. Instrumen penelitian divalidasi oleh tiga orang, yaitu dosen IPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, guru IPS SDN 11 Pontianak Kota, dan guru IPS SDN 35 Pontianak Selatan. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan bahwa instrument yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilaksanakan di SDN 35 Pontianak Selatan diperoleh hasil bahwa tingkat reliabilitas soal yang digunakan tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,87.

Hasil *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis dengan uji t menggunakan rumus *polled varian* untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas. Setelah didapatkan hasil bahwa kemampuan awal

peserta didik pada kedua kelas sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka penelitian dilaksanakan dan didapatkan data hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang kemudian dianalisis dengan uji t menggunakan rumus *separated varian*, didapatkan hasil bahwa kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan berupa metode *role playing* di kelas eksperimen dan tidak diberi perlakuan di kelas kontrol tidak sama (berbeda secara signifikan). Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh, maka dilanjutkan dengan menghitung besarnya pengaruh tersebut menggunakan rumus *effect size*.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 2 tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

#### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu: 1) Melakukan koordinasi ke sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu SDN 11 Pontianak Kota, 2) Menganalisis studi pustaka mengenai metode-metode, kurikulum IPS SD, dan materi yang akan diajarkan untuk memilih metode yang cocok diuji pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS 3) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS kelas V tentang bagaimana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal *pre-test* dan *pos-test*, soal *pr -test* dan *post-test*, kunci jawaban dan pedoman penskoran, 5) Melaksanakan validasi instrument penelitian, 6) Merevisi hasil validasi, 7) Melaksanakan uji coba soal tes, 8) Menganalisis data hasil uji coba soal tes, Merevisi instrument penelitian berdasarkan uji coba.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan yaitu: 1) Menentukan jadwal penelitian (menyesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS kelas V di SDN 11 Pontianak Kota), 2) Memberikan tes awal pada peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen, 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas VB dengan menggunakan metode *role playing* sebagai kelas eksperimen dan melaksanakan pembelajaran di kelas VA sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan menggunakan metode *role playing*, 4) Memberikan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, 5) Melakukan analisis data (mengolah data yang telah didapat dari hasil tes) yang diberikan kepada peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian membuat kesimpulan hasil penelitian.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **Hasil Penelitian**

Setelah melaksanakan penelitian, maka dilakukan pengolahan data yang dan hasilnya menunjukkan ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *role playing* dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing*. Hasil pengolahan data tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2**  
**Hasil Pengolahan Data *Pre-test* dan *Post-test***

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Rata-rata	48,30	74,20	54,03	79,95
Standar Deviasi	11,61	13,26	11,43	7,29
Uji Normalitas (uji $\chi^2$ )	1,1953	6,0925	0,6341	1,9398
Uji Homogenitas (uji F)	1,03		3,31	
Uji Hipotesis (uji t)	1,9093		2,0734	
<i>Effect Size</i> (ES)	0,43			

Berdasarkan tabel 2, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, maka dilakukan perhitungan rata-rata dan standar deviasinya. Untuk menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota, maka dilakukan perhitungan menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan *effect size*.

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol, nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 48,30 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 74,20. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 54,03 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 79,95. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan metode *role playing*. Tetapi secara umum, hasil belajar peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak tujuh kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Untuk melihat penyebaran data di kelas kontrol dan di kelas eksperimen, maka dilakukan perhitungan standar deviasi pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan perhitungan standar deviasi *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil perhitungan standar deviasi *pre-test* kelas kontrol sebesar 11,61 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 11,43. Hal ini berarti skor *pre-test* pada kelas eksperimen penyebarannya lebih merata dibandingkan skor *pre-test* di kelas eksperimen. Untuk data *post-test*, hasil perhitungan standar deviasi *post-test* kelas kontrol sebesar 13,26 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 7,29. Hal ini berarti skor *post-test* pada kelas kontrol penyebarannya lebih merata dibandingkan skor *post-test* di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh harga chi kuadrat data *pre-test* kelas kontrol yaitu chi kuadrat hitung = 1,1953 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan dk = 3) sebesar 7,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitung  $1,1953 < \text{chi kuadrat tabel } 7,815$  dan dapat dikatakan bahwa data *pre-test* untuk kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen maka diperoleh hasil chi kuadrat hitung = 0,6341 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan dk = 3) sebesar 7,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitung  $0,6341 < \text{chi kuadrat tabel } 7,815$  dan dapat dikatakan bahwa data *pre-test*



untuk kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk data *post-test* dilakukan uji normalitas data *post-test* kelas kontrol maka diperoleh hasil chi kuadrat hitung = 6,0925 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 3$ ) sebesar 7,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitung  $6,0925 < \chi^2$  tabel 7,815. Maka dapat dikatakan bahwa data *post-test* untuk kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data *post-test* kelas eksperimen maka diperoleh hasil chi kuadrat hitung = 1,9398 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 3$ ) sebesar 7,815. Ini menunjukkan bahwa  $\chi^2$  hitung  $1,9398 < \chi^2$  tabel 7,815. Maka dapat dikatakan bahwa data *post-test* untuk kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berdasarkan uji homogenitas varians data *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,03. Dari harga  $F_{hitung} = 1,03$  dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  dengan  $dk$  pembilang 28 dan  $dk$  penyebut 29 dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%, diperoleh harga  $F_{tabel} = 1,86$ . Karena  $F_{hitung} (1,03) < F_{tabel} (1,86)$ , maka data *pre-test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Berdasarkan uji homogenitas varians data *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 3,31. Dari harga  $F_{hitung} = 3,31$  dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  dengan  $dk$  pembilang 28 dan  $dk$  penyebut 29 dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%, diperoleh harga  $F_{tabel} = 1,86$ . Karena  $F_{hitung} (3,31) > F_{tabel} (1,86)$ , maka data *post-test* kedua kelompok dinyatakan tidak homogen (berbeda secara signifikan).

Setelah diketahui kedua data *pre-test* berdistribusi normal, memiliki varians data *pre-test* yang homogen, dan memiliki jumlah data yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka selanjutnya dilakukan uji t menggunakan rumus *polled varian*. Dari uji t tersebut maka diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 1,9093. Kemudian  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 29 + 30 - 2 = 57$ ) sebesar 2,0031. Ternyata,  $t_{hitung} 1,9093 < t_{tabel} 2,0031$ , maka  $H_a$  ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota. Setelah diketahui kedua data *post-test* berdistribusi normal, memiliki varians data *post-test* yang tidak homogen, dan memiliki jumlah data yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka selanjutnya dilakukan uji t menggunakan rumus *separated varians*. Dari uji t tersebut maka diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2,0734. Selanjutnya  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,0465. Ternyata,  $t_{hitung} 2,0734 > t_{tabel} 2,0465$ , maka  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik, dihitung menggunakan rumus *effect size*. Berdasarkan kriteria, harga *effect size* sebesar 0,43 termasuk kategori sedang yaitu pada rentang  $0,2 < ES < 0,8$ . Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh dengan kategori sedang terhadap hasil belajar IPS peserta didik di kelas V SDN 11 Pontianak Kota.

## Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2016 hingga 14 Mei 2016 menggunakan kelas VA (kelas eksperimen) dan kelas VB (kelas kontrol) di SDN 11 Pontianak Kota. Kelas VA diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *role playing*, sedangkan kelas VB menggunakan metode diskusi dan penjelasan guru. Penelitian yang dilakukan pada masing-masing kelas sebanyak tujuh kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit disetiap pertemuan.

Dalam tujuh kali pertemuan, materi yang dibahas yaitu menghargai jasa para pahlawan tetapi untuk mencapai hasil dimana peserta didik dapat menghargai jasa para pahlawan tersebut, maka disetiap kali pertemuan diperankan satu cerita mengenai perjuangan para pahlawan. Cerita-cerita yang diperankan pada setiap pertemuan tersebut yaitu: 1) Pertempuran 10 November di Surabaya, 2) Pertempuran Medan Area, 3) Pertempuran Ambarawa, 4) Bandung Lautan Api, 5) Perundingan Linggarjati dan Agresi Militer Belanda I, 6) Perjanjian *Renville* dan Agresi Militer Belanda II, 7) Konferensi Meja Bundar. Dalam penelitian ini, yang mengajar IPS di kelas kontrol dan kelas eksperimen ini adalah peneliti, sedangkan guru mata pelajaran IPS bertindak sebagai pengamat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, kegiatan belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen berjalan dengan lancar. Peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah kegiatan belajar dengan tertib. Tetapi, walaupun telah berjalan dengan tertib, tetapi hasil belajar yang diperoleh tidak sepenuhnya baik. Hasil penelitian yang telah dipaparkan tabel 2 sebelumnya menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan metode *role playing* termasuk kategori sedang, tidak sesuai dengan harapan peneliti dimana metode ini dapat memberikan pengaruh dengan kategori tinggi.

Hal ini disebabkan terdapat berbagai faktor yang menghambat jalannya pelaksanaan metode ini. Faktor tersebut ada yang berasal dari dalam diri peserta didik (*intern*) atau yang berasal dari luar (*ekstern*). Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik tersebut berupa rasa malu saat memerankan beberapa adegan peperangan. Karena rasa malu tersebut, maka tujuan yang ingin disampaikan melalui peran tersebut tidak dapat dicapai secara maksimal sehingga tidak dapat membangun pemahaman peserta didik dengan baik dan akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang baik.

Adapun faktor eksternal yang terjadi selama penelitian berlangsung yaitu, media yang digunakan berupa senjata-senjata mainan yang seringkali setelah kegiatan *role playing* berlangsung mainan tersebut disembunyikan oleh peserta didik dan tidak ingin dikembalikan. Mainan-mainan tersebut ternyata sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mengurangi konsentrasinya untuk memperhatikan guru. Kurangnya konsentrasi peserta didik ini membuat beberapa informasi yang seharusnya diterima dan dipahami peserta didik menjadi berkurang. Ini tentu saja sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik karena ada beberapa soal *post-test* yang tidak dapat dikerjakan karena pada pembelajaran sebelumnya kurang konsentrasi. Faktor lainnya yaitu pada saat pelaksanaan *post-test*, banyak peserta didik yang ingin cepat selesai dan keluar kelas sehingga soal-soal tersebut dijawab asal-asalan. Faktor-faktor ini lah yang menyebabkan hasil

penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh dengan kategori sedang terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 11 Pontianak Kota, hasil analisis data yang diperoleh dari *post-test* peserta didik, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 11 Pontianak Kota. Selain itu, dirumuskan kesimpulan secara khusus yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing* di kelas V SDN 11 Pontianak Kota serta kegiatan belajar menggunakan metode *Role Playing* memberikan pengaruh (*effect size*) terhadap hasil belajar IPS peserta didik dengan kriteria *effect size* berada pada kategori sedang.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan. Adapun saran-saran tersebut yaitu dalam menerapkan metode *role playing* ini, terlebih dahulu guru sekolah dasar harus mampu menguasai kelas yang akan diajar dengan metode tersebut agar pada saat pelaksanaannya dapat mengendalikan keributan yang terjadi di dalam kelas, dalam menerapkan metode *role playing*, diperlukan persiapan yang sangat baik dimulai dari pemilihan peserta didik yang memiliki karakter sesuai dengan apa yang akan diperankan, skenario yang akan digunakan harus memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, dan media penunjang yang digunakan peserta didik dibuat lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih menghayati perannya, dan alokasi waktu dalam pelaksanaan metode *role playing* ini harus direncanakan dan diatur sebaik-baiknya oleh guru sekolah dasar agar dapat mencakup materi pelajaran yang akan disampaikan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Hidayati. (2009). **Pengembangan IPS di SD**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Imran Mogra. (2012). **Role Play In Teacher Education: Is There Still A Place For It**, (Online), **Jilid 4**, No 4-15, (<http://194.81.189.19/ojs/index.php>, diakses 26 Januari 2016).
- Istarani. (2014). **58 Model Pembelajaran Inovatif**. Medan: Media Persada.
- Khaidir Syafruddin. (2014). **Pengertian Belajar**. (Online). (<http://khaidirsyafruddin.blogspot.co.id>, diakses 30 Maret 2016).
- Purwanto. (2013). **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sardiyo dkk. (2007). **Pendidikan IPS di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2011). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D**. Bandung: Alfabeta.
- Tien Kartini. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Peserta didik dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. **Jurnal Pendidikan Dasar**. No.8. (Online). (<http://file.upi.edu>, 3 Maret 2016)